Nouveaux ordres granbretons

le Scriptorium

présente :

une aide pour
Hawkmoon



Nouveaux ordres
granbretons

une aide de jeu pour Hawkmoon

Auteur : Alan Oliver *(Signs & Portents 55)*
Traduction : Zaoutir
Relecture : David Hodent, Arasmo
Mise en page : Arasmo

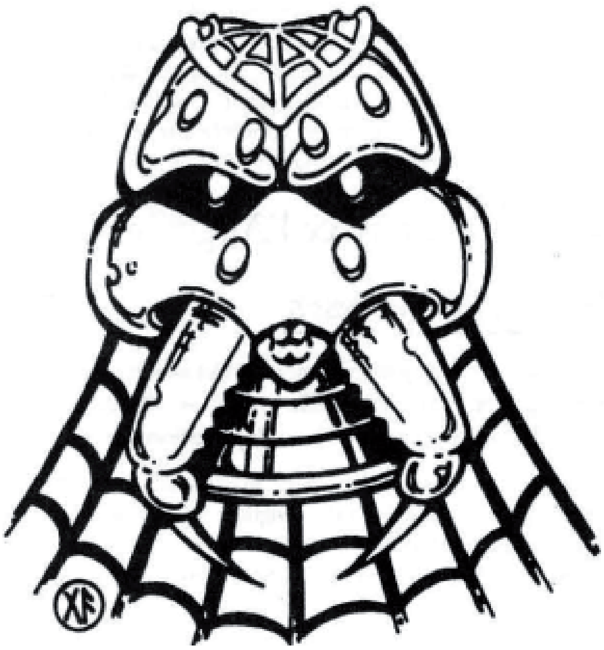
Les illustrations sont tirées des ouvrages *Hawkmoon — L'écran, Empire Ténébreux* et *Fils de Granbretanne*, publiés par Oriflam

Introduction

Tous les ordres masqués de Granbretanne ne sont pas aussi importants et puissants que ceux détaillés dans le recueil La Granbretanne. Ici, nous décrirons des ordres plus petits et spécifiques qui remplissent des rôles particuliers dans les armées de Granbretanne. Aucun de ces ordres n'est largement connu en dehors de la Granbretanne et même parmi les ordres masqués eux-mêmes, la connaissance détaillée de ces nouveaux ordres n'est pas largement répandue.

Araignée

Nos toiles relient l'ensemble de l'Empire



Grand Connétable : Comtesse Lanas Quinith de Crew

A la tête de l'ordre se trouve une immortelle qui est Grand Connétable depuis au moins 400 ans et il est dit qu'elle a combattu au côté de Roi-Empereur pendant la bataille de Londra. Elle n'a rien d'impressionnant physiquement : petite et agréable à regarder, elle n'a pas pour autant une beauté à couper le souffle et ne dégage pas une impression de puissance. Par contre, son mental est prodigieux et elle fait partie des grands esprits de l'Empire. La seule raison pour laquelle elle n'est pas plus largement connue des ennemis de la Granbretanne vient du fait que ses actions sont subtiles et qu'elle ne cherche pas à attirer l'attention. Ses plus grands talents sont dans les intrigues de cour, la science-sorcellerie et le renseignement militaire, bien qu'elle soit connue aussi pour être une botaniste passionnée.

L'ordre : l'ordre de l'Araignée est l'un des plus petits ordres de l'Empire, aussi hautement entraîné et spécialisé que les Guêpes. L'ordre ne se compose pas uniquement de femmes mais ce sont elles qui se retrouvent au sommet de l'ordre : tous les Maîtres et les 2/3 des Connétables sont des femmes. Ce sont des combattantes scientifiques capables de prendre en charge tout problème au combat mais surtout utilisées pour leur maîtrise des communications et du renseignement militaire.

Leur plus grande force (leur plus grand secret) provient de leur capacité à communiquer entre elles instantanément sur de grandes distances. C'est un service qu'elles fournissent gratuitement aux autres ordres : leur contribution à l'œuvre de la Granbretanne. Bien sûr, ce moyen leur permet d'être instruites de toutes les informations qu'elles transmettent ; les actions des autres ordres masqués n'ont donc aucun secret pour elles. Certains nobles et seigneurs s'efforcent d'avoir une Araignée dans leur suite, pour envoyer et recevoir des messages de partout grâce à la toile tissée par les Araignées. Si les plus hauts dignitaires des autres ordres et de la plupart des nobles sont au courant des capacités de communication des Araignées, la façon précise dont elles opèrent est connu seulement des Maîtres et du Grand Connétable de l'ordre de l'Araignée.

Le renseignement militaire est un autre rôle qu'elles remplissent au service de l'Empire. Une seule Araignée peut souvent se retrouver proche d'un ennemi et instantanément communiquer sa position et son signalement à un frère ou une sœur dans l'armée de Granbretanne. C'est une affectation à haut risque car si elles sont prises, elles seront certainement tuées comme espionnes, cependant elles partagent la folie des Granbretons et ne se soucient pas des risques qu'elles prennent. De plus, mieux vaut risquer une sœur ou un frère pour espionner l'ennemi qu'en envoyer une douzaine au front…

Les Araignées sont bien entraînées à l'art du combat, comme elles voyagent souvent seules ou se retrouvent souvent séparées de leur propre ordre. Contrairement à la plupart des autres ordres, Elles

comptent surtout sur les arts martiaux et une Araignée désarmée est souvent plus dangereuse que si elle était armée. Elles ne font pas confiance aux autres ordres pour les garder en sécurité ; une attaque portée sur l'une d'entre elles, si elle ne la tue pas instantanément, deviendra bien vite une affaire publique alors que la défunte sera pleurée par ses consœurs. L'ordre peut présenter quelques compagnies de troupes méritantes, typiquement les hommes les plus grands et forts de l'ordre, qui sont normalement occupés à défendre leur palais à Crew. Quand les ordres se mettent en marche en grand nombre, les Araignées apportent leur concours. Cependant même le plus stupide des commandants réalisera que les utiliser au front revient à gâcher leurs aptitudes.

A la différence d'autres ordres, les Araignées n'enlèvent jamais leurs masques. Ce n'est pas un simple effet de mode : leurs masques sont chirurgicalement greffés à leurs corps durant les rites d'initiation et une fois greffés, ils ne peuvent être enlevés sans tuer l'Araignée et détruire la sorcellerie contenue dans le masque. Quel que soit le secret de sorcellerie qui permet aux Araignées de parler entre elles, cela fait partie de leur masque. Ces masques procurent d'autres avantages : les gemmes comme des yeux qui ornent le front, le sommet et les côtés du masque sont tous fonctionnels, donnant à l'Araignée un champ de vision qui étend sa vision périphérique et normale. Ces yeux peuvent également voir dans les ténèbres complètes. Enfin, les masques possèdent également des filtres à air.

Relation avec les autres ordres : Les Araignées ont une affinité ancienne avec l'ordre de la Mante, les deux ordres se sont toujours soutenus depuis les premiers jours des ordres masqués. Les Araignées ont toujours été des partenaires fidèles, servant efficacement les besoins des Mantes ; avec l'avènement du Roi-Empereur, elles sont devenues leurs plus loyales servantes.

Araignées et Corbeaux ont commencé à travailler régulièrement ensemble, la combinaison des pilotes Corbeaux avec un observateur Araignée étant un outil puissant pour obtenir des renseignements militaires. Les Araignées sont satisfaites de cette collaboration, bien que les Corbeaux s'en attribuent le mérite, et pistonnent leur ascension parmi les ordres. Cependant les Corbeaux sont conscients que ce succès dépend en partie de la coopération avec les Araignées.

D'un autre côté le baron Meliadus, Grand Connétable du Loup, a une aversion profonde pour l'ordre. Pour une raison quelconque, il se méfie des Araignées et ne veut pas les prendre à son service. Cela fait d'elles un acteur mineur dans la conquête de l'Europe, car elles sont exclues de la plupart des batailles importantes. Certains disent que Meliadus se méfie de l'ordre à cause de sa loyauté envers le Roi-Empereur et cela est parfaitement vrai.

Elles sont aussi détestées par l'ordre du Serpent, surtout parce que elles sont des rivales pour les ressources dont les Serpent ont désespérément besoin. De plus, elles sont de sorciers scientifiques en dehors du contrôle des Serpents, ce que ces derniers perçoivent comme une menace. Les Araignées ne se sont jamais présentées comme des rivales des Serpents, justes des spécialistes avec quelques talents utiles ; mais cela n'apaise pas les Serpents…

Temple : Le temple de l'Araignée se trouve à Crew ; c'est un très grand jardin botanique clos, une serre de verre s'étendant sur des dizaines de mètres et à l'intérieur de laquelle sont maintenus un climat et des conditions exotiques. Des plantes étranges s'appuient contre le verre, tirant vivement vers elles quiconque s'approche de trop près, comme des prédateurs affamés. Il existe plusieurs espèces de prédateurs et de plantes carnivores dans le jardin, ainsi que des araignées en nombre incommensurable. Des rumeurs suggèrent que les scientifiques Araignées ont créé des araignées mons-

Ordre	Bonus aux Compétences de Base	Compétences Avancées	Equipement standard
Araignée	Acrobatie +5%, Athlétisme +5% Choisir un à +10% : Rapière, Épée 1 M, Lance-feu, Dague, Bouclier	Arts Martiaux +10%, Connaissance (Cryptographie), Langage (Araignée) Choisir un : Artisanat, Ingénierie, Mécanismes	Armure granbretonne légère, Épée 1M ou Rapière Exquise (Aiguisé et Léger est commun pour les femmes), Poing de feu, Masque d'Araignée

trueuses assez grandes pour prendre en chasse un homme, mais les Araignées rient doucement derrière leurs masques quand on parle de ces choses.

Bénéfices : les Araignées gagnent l'aptitude Vision de Nuit avec leur masque, qui donne également un bonus de +10% en Perception. Elles ont accès à la toile, qui leur permet de contacter une autre Araignée à volonté et conduire une conversation avec elle comme si elles étaient face à face.

Glouton

Les fous furieux

Grand Connétable : Comtesse Lys de Is-witch

Quand Lys prit la place de son père comme Grand Connétable de l'ordre du Glouton ; Personne ne pensait qu'elle resterait plus d'une semaine à ce poste. Dix ans plus tard elle est encore là et en plus elle a tiré la réputation de l'ordre en dehors du caniveau où les folies de son père l'avaient placé. Autrefois une jolie femme, elle a été marquée à vie par les combats qu'elle a livrés à la tête de ses fous furieux ; seul un guerrier d'un ordre masqué la trouverait désirable aujourd'hui.

L'ordre : dix avant le début de la conquête de l'Europe, l'ordre du Glouton était insignifiant, dirigé par un Grand Connétable débauché et rendu fou par la drogue, incapable de mener son ordre ailleurs qu'au désastre. La moitié de la force combattante de l'ordre fut tuée en une seule action quand il ordonna à ses hommes de charger les positions ennemies, juste avant que l'endroit ne soit bombardé par l'assaut des Salamandres et des Corbeaux. Cette erreur coûta 10 000 des meilleurs guerriers de l'ordre.

Après ce désastre, sa fille Lys, alors Maître de l'ordre, persuada son père d'incorporer des femmes afin de gonfler les effectifs de l'ordre ; elle prit le contrôle de ces femmes alors que les hommes continuèrent à se dégrader sous les règles de son père. Après un an, Lys obtint le support des autres Maîtres en écartant son père et prit sa position de Grand Connétable pour elle-même. Les autres Maîtres, tous des hommes, pensaient qu'il serait facile de supprimer cette jeune femme et prendre sa place, cependant les femmes loyales du Glouton leur prouvèrent le contraire et dans la semaine qui suivit sa nomination, tous les Maîtres de l'ordre furent assassinés et remplacés par des femmes loyales à Lys.

L'ordre n'est pas devenu un ordre de femmes et même elles ne dominent pas en nombre, seulement les femmes occupent la plupart des postes clefs sous la direction d'une Lys inflexible. C'est en partie parce qu'elle a maintenant retourné la fortune de l'ordre après sa désastreuse disgrâce en un ordre avec un réel pouvoir politique et qui tient sa place parmi les autres ordres masqués majeurs. Il est seulement limité par sa taille avec un total de 15 000 guerriers dont 1/3 de femmes.

Les demandes de l'ordre pour obtenir la gloire sont seulement une drogue induisant une rage furieuse que les soldats utilisent au combat, luttant sans utiliser d'armes autres que les griffes présentes sur leurs armures. Ils ne sont pas une force tactique subtile mais des troupes de choc utilisées à un moment critique de la bataille où la férocité des Gloutons aura le plus grand impact. Même avec un plus grand nombre ils ne peuvent combattre seuls dans les batailles, leur mode de combat est trop spécialisé pour cela. A la place ils sont utilisés par les grands généraux de Granbretanne comme un des nombreux outils qui peut être jeté dans la bataille en cas de besoin.

Relation avec les autres ordres : la comtesse Lys des Gloutons et la comtesse Marya des Pélicans semblent très proches. Des rumeurs suggèrent toutes sortes de choses mais quelle que soit la vérité, les deux ordres travaillent ensemble plus souvent que la normale. On voit aussi souvent les

Ordre	Bonus aux Compétences de Base	Compétences Avancées	Equipement standard
Glouton	Acrobatie +10%, Athlétisme +10%, Discrétion +5%	Arts Martiaux, Langage (Glouton)	Armure granbretonne lourde pour les hommes, standard pour les femmes ; elles sont pourvues de pointes, griffes et lames sur les gantelets qui causent 1D6 points de dommages à chaque attaque.

femmes Gloutons protéger les Pélicans ; peut-être est-ce un simple esprit de camaraderie entre ordres féminins ?

Tigres et les Gloutons respectent leurs aptitudes martiales respectives. L'arrogance des Tigres est telle qu'ils traitent la plupart des autres ordres avec dédain mais les Gloutons sont l'un des rares ou leur arrogance est dirigée contre eux.

Comme les troupes de choc des Gloutons concurrencent celles des ordres du Taureau et du Sanglier, ces derniers considèrent les nouveaux-venus comme des parvenus et leur sont particulièrement hostiles, surtout depuis que les Gloutons ont commencé à recruter des femmes.

Temple : le temple des Gloutons est situé dans le port de Is-witch et il est tombé dans un état de délabrement avancé sous le règne du père de Lys. Des remises à neuf et des réparations ont commencé pour lui faire retrouver son ancienne splendeur ; cependant, les dégâts sont importants et cela demandera beaucoup de richesses pour le réparer, plus que l'ordre peut espérer rassembler en quelques années.

Le bâtiment lui-même est une ziggourat massive, levée sur des piliers colossaux au-dessus de fosses où la jeunesse de l'ordre est obligée de combattre pour la nourriture. La partie est du temple s'est effondrée à cause du manque d'entretien et des rumeurs circulent sur l'existence de choses contre nature qui s'y seraient installée. Les jeunes hommes et femmes de l'ordre se disputent pour chasser ces choses, espérant ainsi montrer leur bravoure et se couvrir de gloire. De plus, il paraîtrait que ces choses seraient bonnes à manger, ce qui n'est pas sans éveiller l'appétit insatiable des Gloutons...

Bénéfices : les Gloutons utilisent une drogue secrète qui provoque une frénésie guerrière. Dans cet état, ils combattent avec leurs mains, les pointes et les griffes qui décorent les gantelets de leurs armures. En une seule action, ils peuvent faire une attaque avec chaque main, sans malus. Cependant, lorsqu'ils sont dans cet état, ils ne peuvent pas parer des attaques. De plus, ils s'en prendront à quiconque ne porte pas de masques de bêtes autour d'eux, jusqu'à ce que tous les adversaires soient morts.

Drogue des Gloutons : une poudre blanche qui est absorbée par le nez. La plupart des Gloutons ont un distributeur installé dans leur masque de bataille qui les alimente en drogue quand ils ont le nez pris dans le heaume.

Léopard des neiges

La vengeance est un plat qui se mange froid.



Grand connétable : Baron Ravencroft de Ab-deen

Le marquis est un homme froid, aussi bien sur le plan physique qu'émotionnel. Des rumeurs à la cour disent qu'il a utilisé la sorcellerie des Serpents pour transformer son sang en glace. Quoique qu'il en soit, l'homme est immunisé aux conditions rigoureuses du froid. La froideur qui le parcourt s'étend aussi à la politique et aux intrigues de la cour impériale, où il est redouté pour son caractère glacial et cruel.

Sa femme, la baronne de Ab-deen, est son opposé. C'est une noble guerrière qui a la folie des Granbretons chevillée au corps et elle s'adonne aux amphétamines, cherchant toujours le prochain combat ou conflit qui se présentera à elle. Son agressivité dépasse souvent le seul du tolérable, même à la cour du Roi-Empereur, mais pour des raisons inconnues, elle n'a pas encore été molestée par les gardes Mantes.

L'ordre : l'ordre masqué du Léopard des neiges s'est construit autour d'une simple spécialité : le combat arctique. Ils sont entraînés dès le plus jeune âge à des techniques de survie destinées à garder un homme et son équipement fonctionnels dans le froid et sont exposés aux conditions arctiques épui-

santes pour les endurcir contre les rudes conditions de l'hiver. Une fois qu'ils ont terminé leur entraînement, ils sont équipés avec des armures et armes qui sont modifiées pour opérer dans les conditions artiques sans se casser : cela va des armures chauffées aux lances-feu surchargées des ornithoptères qui sont capables de voler à des températures qui gèleraient les ailes d'un appareil normal.

L'ordre a été massivement impliqué dans la répression survenue en Scandie, combattant aux côtés de l'ordre de l'Ours. Près de 80% de l'ordre est maintenant stationné dans le nord lointain de la Scandie, où il a été chargé de trouver une route par le nord à travers laquelle les armées granbretonnes pourront attaquer la Moskovie.

Quand il est envoyé en dehors des zones de conditions arctiques, l'ordre engage le minimum de troupes ; il les considère trop précieuses pour être gaspillées imprudemment. Ce qui l'a conduit à obtenir une réputation de lâche par rapport aux autres ordres. Les petites unités envoyées pour le rassemblement général combattront en unités serrées, avec des boucliers humains devant et des lanciers en arrière de ses rangs.

Dans les guerres d'hiver, les Léopards combattent souvent sur des skis, les utilisant pour gagner des positions de tir avantageuses avec leurs lances-feu adaptées au temps froid et pour charger les ennemis et les écraser avec leurs sabres ou pour simplement les encercler. Avant d'atteindre le champ de bataille, ils cachent leurs troupes dans la neige pour tendre des embuscades aux ennemis. Ils utiliseront les lances-feu des ornithoptères pour déclencher des avalanches sur leurs ennemis. Ils utilisent même les icebergs comme vaisseaux pour traverser les eaux de l'arctique et déborder leur adversaire.

Leur armure comporte un effet supplémentaire, qui est de réduire le malus aux compétences infligé par les conditions du froid. Quiconque porte une armure complète de Léopard des neiges peut ignorer le premier malus de -20% dû au froid. L'armure comporte aussi d'autres apports mineurs de survie en milieu arctique, comme des lames tranchantes aux pieds qui permettent aux bêtes de patiner sur la glace, des pointes en crochet sur les avant-bras pour s'accrocher dans la neige ou la glace en cas de glissade et ainsi de suite. Au total, l'armure octroie un bonus de +10% en Survie dans les conditions arctiques.

Les lances-feu surchargés des Léopards opèrent seulement dans des conditions de gel, étant donnée la chaleur qu'elles dégagent. Elles font 3D8/1D6 points de dommages et sinon suivent les règles normales des lances-feu, mais seulement quand elles sont utilisées à des températures en dessous de 0. Si elles sont utilisées à des températures au dessus de 0 degrés, il existe 60% de chance d'explosion à chaque tir, faisant le triple des dommages d'une explosion normale.

Relation avec les autres ordres : Les Léopard des neiges ont développé des liens étroits avec l'ordre de l'Ours via leur coopération en Scandie.

Il existe une alliance politique entre eux et l'ordre du Chat, en partie à cause des liens communs avec Shkarlan. Ces liens ne sont pas étroits mais plus basés sur des considérations politiques.

Temple : le temple officiel de l'ordre est situé à Londra ; c'est un petit bâtiment décoré, facilement éclipsé par les tours qui l'entourent. Le temple est utilisé comme une boîte aux lettres par l'ordre. Des systèmes de sécurité et desdispositifs astucieux et variés ont été mis en place pour préserver les secrets de l'ordre : un intrus inopportun sera englouti par le bâtiment et ses os se retrouveront sur les galets des années plus tard.

Le vrai temple des Léopards des neiges se trouve dans le nord glacé de Shkarlan. Officiellement, c'est

Ordre	Bonus aux Compétences de Base	Compétences Avancées	Equipement standard
Léopard des neiges	Lance-feu +5%, Survie +10% Choisir un à +5% : Hache 1 M, Hache 2 M, Fléau 1 M, Fléau 2 M, Marteau 1 M, Marteau 2 M, Épée 1 M, Épée 2 M, Bouclier, Lance	Connaissance (Conditions arctiques) +15%, Langage (Léopard des neiges)	Armure granbretonne standard avec modifications pour le froid, skis, équipement de survie arctique, lance-feu des Léopards des neiges

juste le terrain d'entraînement pour la guerre arctique ; cependant les caves anciennes et profondes découvertes sous le terrain d'entraînement sont devenues le repaire spirituel de l'ordre depuis des siècles. Les Léopards des neiges croient en l'existence d'une ancienne magie dans ces caves, qui leur procure force, vitesse et résistance au froid. La vérité est en fait inconnue, mais il n'est pas impossible qu'une ancienne science/sorcellerie existe dans ces caves et fonctionne sur les Léopards des neiges.

Bénéfices : les Léopards des neiges peuvent ignorer les 2 premiers points de dommages d'une attaque basée sur le froid ou le gel. Ils reçoivent aussi un bonus de +10% à leur compétence Survie quand ils se trouvent dans des conditions arctiques.

Scorpion

Nous tremperons les sables avec du sang et de la cervelle.

Grand Connétable : Duc Vezar d'Istanbul
Un homme brutal, fortement bâti, tête rasée, avec un visage défiguré par les cicatrices et une lueur maléfique dans le regard. C'est un tueur brutal et sadique qui s'est hissé à la tête du nouvel ordre du Scorpion en devenant plus vicieux et violent que ses rivaux. Il n'a pas le temps ou le talent pour les intrigues de la cour et son ordre souffre de cette faiblesse. Négligeant les subtilités de la cour, il n'est jamais vu sans sa lourde armure et son masque de bataille du Scorpion. Lors les événements mondains, il se présente avec le visage nu, car il prétend que l'amas de cicatrices qui lui fait office de visage remplit le même rôle qu'un masque.

L'ordre : l'ordre du Scorpion est un nouvel ordre, créé après la conquête de la Turkia pour opérer dans les pays de l'Est comme la Perse ou l'Ukranie. Les Scorpions étaient supposés s'occuper de la guerre dans le désert et être des spécialistes de la reconnaissance, cependant ils eurent de temps pour établir un semblant de réputation avant le début de la guerre civile Granbretonne.

L'ordre avait commencé à développer le matériel dont il avait besoin pour ce rôle : des ornithoptères protégés contre le sable et la poussière du désert, des armures rendues étanches contre la chaleur… Ils avaient même travaillé sur des modifications d'armure pour limiter les pertes en eau du corps au moyen d'un système de recyclage, ce qui aurait agrandi le rayon d'action de leurs éclaireurs ; cependant, cette technologie n'eut pas le temps d'être réellement utilisée.

En tant qu'Ordre né après la plupart des grandes conquêtes, les Scorpions a incorporé des recrues venues d'ethnies très variées, le plus fort contingent était originaire des peuples vaincus d'Europe et de Turkia. Cela fait d'eux un ordre moins noble que les ordres plus anciens et plus « purs » de Granbretanne. Un Grand Connétable plus diplomate aurait pu rehausser cette réputation, mais Vezar tire plaisir de voir son ordre considéré comme un chien bâtard au sein de la meute.

Lors de l'éclatement de la guerre civile dans l'Empire, La majorité des membres de l'Ordre en train d'explorer l'Est lointain ; on trouva des Scorpions dans les deux camps du conflit.

Relation avec les autres ordres : durant sa brève existence et grâce à son Grand Connétable,, l'Ordre avait réussi à offenser et irriter un certain nombre d'autres ordres.

L'ordre de la Guêpe fut le premier ordre à avoir de l'antipathie pour les Scorpions quand le duc Vezar fit des propositions aussi insultantes que lubriques à la baronne Helena de Bashea. Cela aurait pu être ignoré si la scène ne s'était passée en la présence du Roi-Empereur lui-même. Elle le défia en duel sur les marches du palais du Roi-Empereur à l'aube suivante et tailla des balafres nouvelles sur son visage abîmé, ainsi que de cruelles blessures qui rendaient ses propositions lubriques impossibles.

Au cours de sa courte carrière, la conduite scandaleuse du duc Vezar parvint à offenser de nombreux nobles et Grands Connétables ; le simple fait qu'il ait pu survivre aux nombreux duels qu'il fut obligé d'honorer prouve ses talents de guerrier. Il perdit son seul duel contre la baronne Helena et cette expérience lui fit apparemment riche en enseignements. Cependant l'ordre entier souffrit de sa conduite et les Scorpions se trouvèrent souvent sans le soutien de leurs compagnons bêtes sur le champ de bataille à cause des défauts de leur Grand Connétable.

Temple : le temple de l'ordre du Scorpion était encore en construction à Istanbul au momen de la chute de la Granbretanne. L'édifice devait prendre la forme d'un gigantesque scorpion de pierre au sommet des minarets d'un temple ancien. La construction de l'ouvrage avait accumulé les retards à cause de nombreuses difficultés, dues peut-être en partie à un manque de coopération des ordres d'ingénieurs, assez fâchés de la conduite du duc Vezar.



Bénéfices : Les Scorpions sont entraînés à endurer les conditions les plus terribles. En environnement désertique, ils gagnent un bonus de +25% à leur test d'Endurance.

Ordre	Bonus aux Compétences de Base	Compétences Avancées	Equipement standard
Scorpion	Equitation +5%, Perception +5%, Endurance +5%, Survie +10% Choisir un à +5% : Épée 1 M, Épée 2 M, Hache 1 M, Hache 2 M, Fléau 1 M, Fléau 2 M, Marteau 1 M, Marteau 2 M, Bouclier, Lance, Arme d'Hast	Connaissance (Déserts), Langage (Scorpion)	Armure granbretonne lourde, Arme au choix, Chameau